سلسلة
ألعاب الأطفال

ألعاب حجرة الدراسة

تأليف وإعداد
دكتور
محمد محمد الشحات

رسوم
الجـــــوهرى

مكتبة الإيمان بالمنصورة

صيد الأسد

* الأدوات المستخدمة:

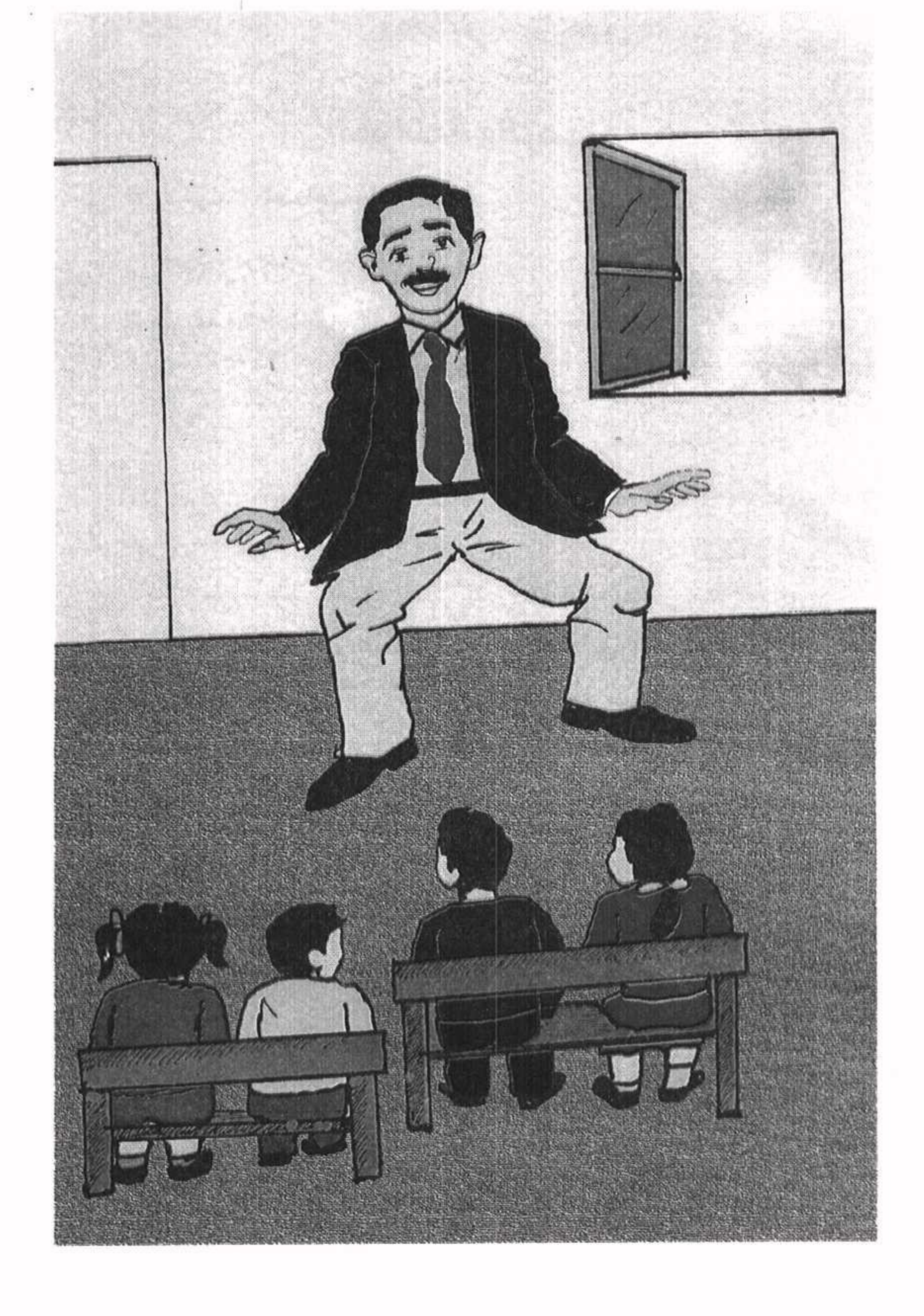
مقاعد ـ حجرة دراسة ـ المنزل.

* طريقة الأداء:

يجلس الأطفال على المقاعد أو على الأرض فى مواجهة المعلم ويحكى لهم المعلم قصة عن صيد الأسد، ويقوم بأداء حركات توقيتية بغرض الشرح والتفسير ويقوم الأطفال بتقليد المعلم فيقول المعلم (فى يوم من الأيام كنت أسير فى الغابة) (ويقوم بضرب الركبتين باليدين ليحدث صوت السير) وإذا بى أرى أسداً قادماً من بعيد (يضع يديه على عينيه كأنه يستخدم منظاراً مكبراً) فنظرت حولى فوجدت نهراً قريباً منى (يلتفت يمينًا ويساراً) فأسرعت بالجرى بأقصى سرعة (يقوم بضرب الركبتين باليدين بسرعة) حتى إذا ما وصلت إلى النهر ألقيت بنفسى فيه وأخذت أسبح للوصول إلى الشاطىء الآخر (يؤدى حركات السباحة) وحينما وصلت إلى الشاطىء قمت بخلع ملابس وأخذت أعصرها من الماء (يؤدى حركة خلع ملابس وعصرها) وفجأة سمعت زئير أسد آخر فنظرت (دوران الرأس) فرأيت أسداً يجلس على ربوة عالية فعزمت على الفرار فى الحال إلى منزلى وأخذت أجرى على أطراف أصابعى وراء الأشجار حتى وصلت إلى منزلى.

* تحديد الفائز:

يفوز الطفل الذى يستطيع سرد القصة مرة أخرى، مع الاستجابة لتعبيرات المعلم.



الفراشة والزهور

* الأدوات المستخدمة:

حجرة دراسة ـ حجرة منزل.

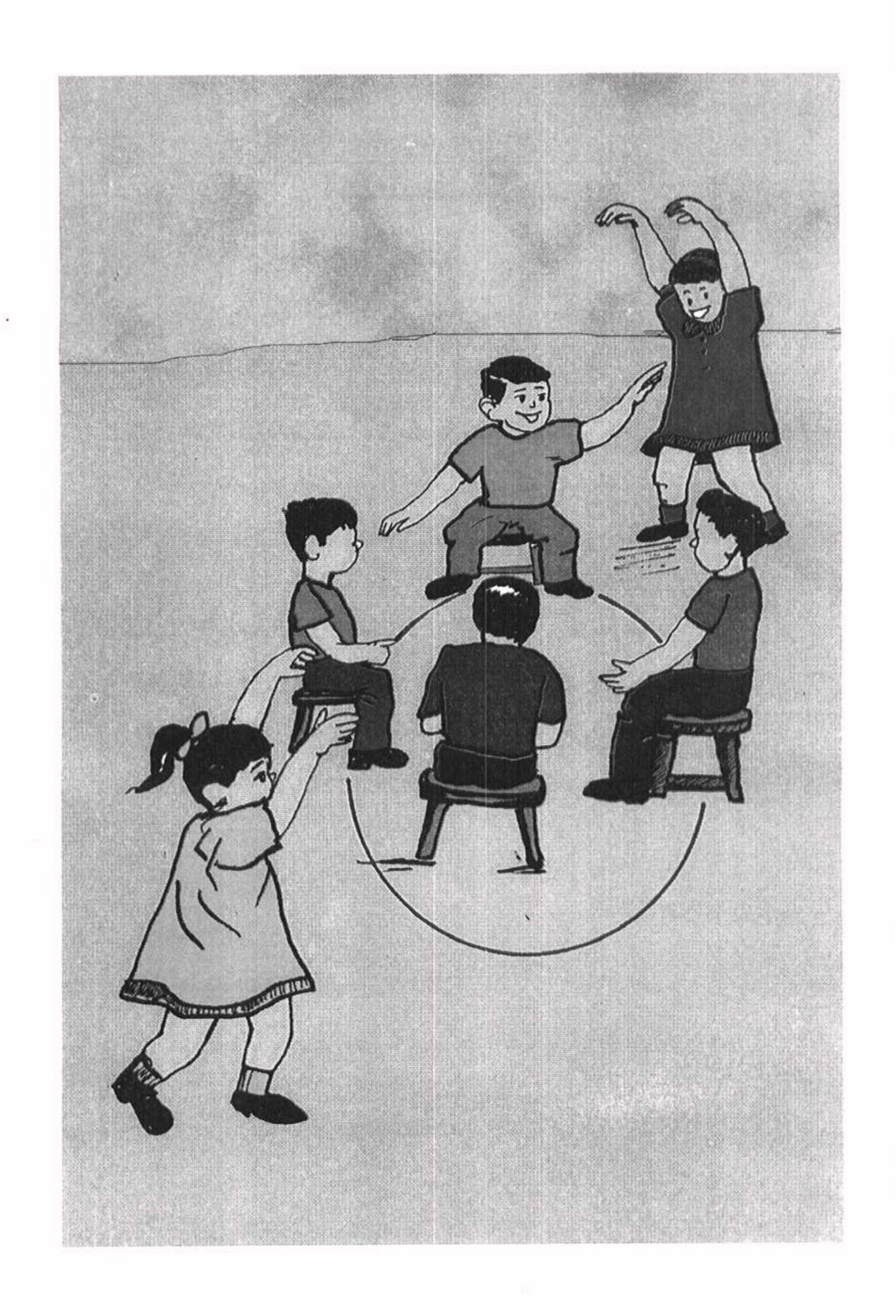
* طريقة الأداء:

يجلس نصف عدد الأطفال ليمثلوا الأزهار ويمثل النصف الآخر من الأطفال الفراش ويطير حولها الأزهار وعند الإشارة يقف الفراش مباشرة فى مكانه، وتقوم الأزهار بلمس أكبر عدد يحيط من الفراش، وتؤدى الأزهار ذلك وهم فى وضع الجلوس وتصدر الإشارة من المعلم، ويظل المعلم يلقى إشارته بالتصفيق مثلاً طوال فترة طيران الفراش ثم يتوقف فجأة عن التصفيق وحينئذ ينبغى أن يقف الفراش فى مكانه مباشرة، ومن يلمس الفراش يصبح زهور أو يجلس على الأرض وتستمر اللعبة حتى يتم مسك جميع الفراش وتتبادل كل من الأزهار والفراش دورهما فتصبح الأزهار فراشاً ويصير الفراش أزهارها ويستأنف اللعب من جديد.

* تحديد الفائز:

يفوز الطفل الذى يستطيع التعبير عن الحركة والالتزام بتعليمات المعلم.

*****



إكتشاف الجوهرة

*** الأدوات المستخدمة:**

علب كبريت فارغة أو أشياء ما يمكن إخفائه ـ حجرة دراسة.

*** طريقة الأداء:**

يختار الأطفال شيئاً ما يمكن إخفاؤه ويختار أحد الأطفال للقيام بإخفاء الشيء المتفق عليه (علبة الكبريت الفارغة) ويغادر جميع الأطفال الحجرة عدا الطفل الذى يقوم بإخفاء الشيء ويستدعى الأطفال إلى الحجرة للبحث عن الشيء ويقوم الطفل الذى أخفاه بالنظر إلى جهة من الحجرة ليس بها الشيء بغرض خداع وتضليل زملائه، ومن ينجح من الأطفال فى اكتشاف الشيء يجلس فى مقعدة، ويستمر باقى الأطفال فى البحث عن الشيء المتفق عليه حتى يتمكن كل طفل من رؤية الشيء ويقوم أول طفل اكتشف الشيء بدور إخفائه حتى استئناف اللعب وإذا فشل الأطفال فى العثور على الشيء تقدم لهم بعض المساعدات التى تهديهم لمعرفة طريق الشيء.

*** تحديد الفائز:**

الطفل الذى يعثر على الشيء هو الفائز.

*****



طار الحمام

*** الأدوات المستخدمة:**

حجرة دراسة ـ مقاعد.

*** طريقة الأداء:**

يجلس الأطفال سوياً على الكراسى أو على الأرض وتجلس المعلمة على كرسى أمام الأطفال بحيث تواجههم وتنادى طار الحمام، وعلى الأطفال أن يقولوا: طرنا معه، ويقومون محركين أيديهم مقلدين حركة طيران الحمام كما يفعل القائد، طار العصفور أو طار الغراب وهكذا يستمر فى تحريك ذراعيه ويستمر الأطفال فى تقليد حركتة، ثم ينادى الطفل القائد (طار الفيل) أو يذكر اسم أى حيوان لا يطير وعلى الأطفال حينئذ خفض أذرعهم والجلوس دون حركة ويعتبر الطفل الذي يخطىء ويستمر فى تحريك ذراعه خاسراً.

وعليه أن يخرج من حلقة اللعب ويمكن استخدام الخدع لتضليل الأطفال عن طريق رفرفة المعلمة بأذرعها حينما يذكر اسم حيوان لا يطير.

*** تحديد الفائز:**

يستبعد الطفل الذى يخطىء ويطير عندما يذكر اسم حيوان لا يطير.



الطير الذهبى

*** الأدوات المستخدمة:**

دائرة داخل حجرة الدراسة.

*** طريقة الأداء:**

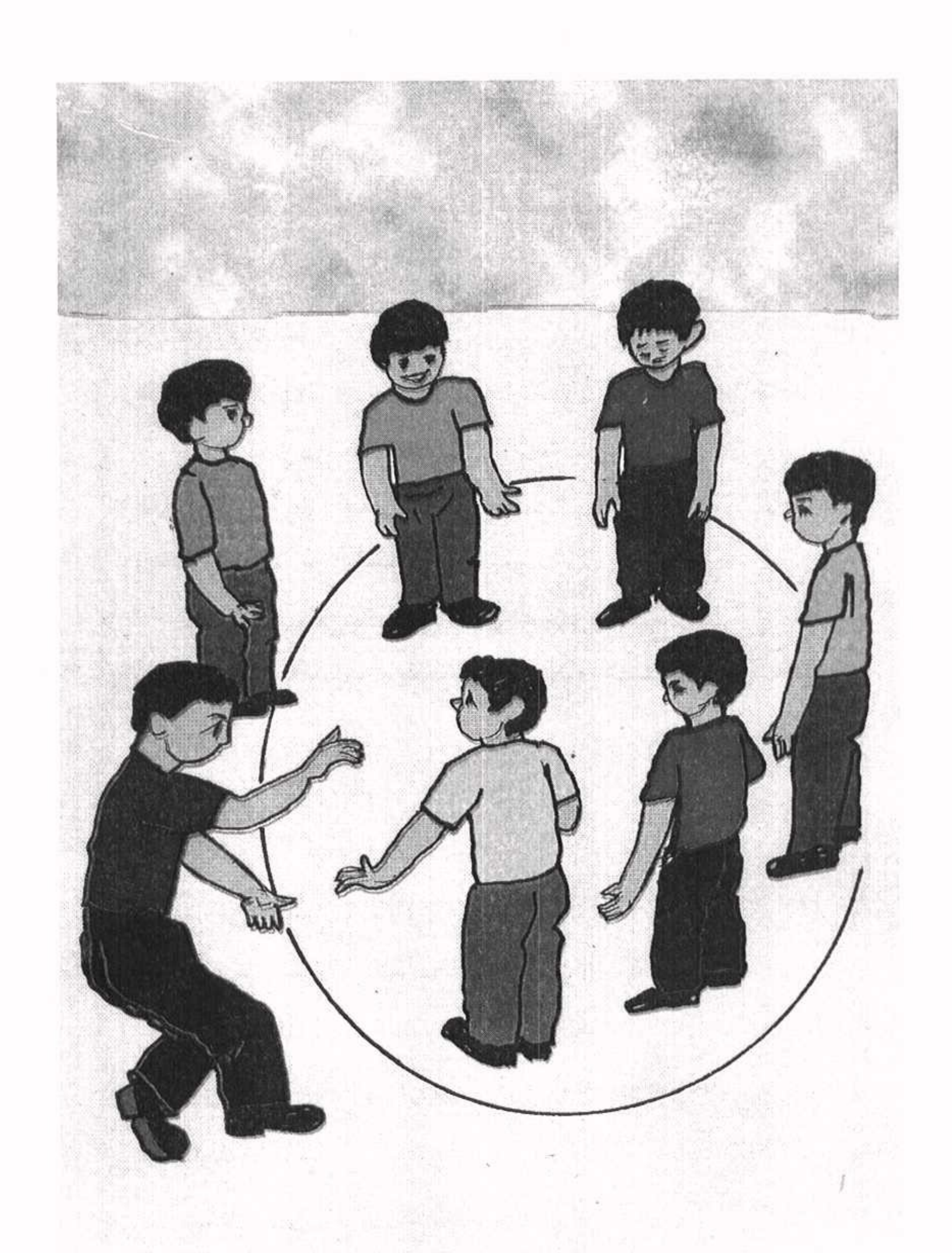
يقف الأطفال فى دائرة عدا طفلاً يمثل الصياد، يمشى الصياد حول الدائرة ليلمس كل طفل قائلاً (الطير الذهبى).

وعندما يقول الصياد حين يلمس أحد الأطفال (الطير الأبيض) على هذا الطفل أن يقوم بمطاردة الصياد حول الدائرة، فإذا نجح لمس الصياد قبل أن يتمكن من الوصول إلى المكان الخالى بالدائرة فإنه يصبح صياداً جديداً، أما إذا فشل فى ذلك فإن الصياد يستأنف اللعب مرة ثانية فيمشى حول الدائرة، وإذا قام الصياد بمحاولتين دون أن يمسكة أحد وجب عليه أن يختار صياداً جديداً.

*** تحديد الفائز:**

الطفل الفائز هو الذى يلحق بالصياد ليمسكه قبل أن يصل للمكان الخالى.

*****



الـــراعـى والغـــنـــم

*** الأدوات المستخدمة:**

حجرة دراسة.

*** طريقة الأداء:**

يختار عدد من الأطفال ليقوموا بدور الذئاب على ألا يتجاوز العدد عن أربعة أطفال ويقوم الأطفال الباقون بدور الأغنام ويختارون طفلاً بارزاً ليكون هو الراعى.

يقف الذئاب فى ركن من أركان الحجرة ويتجمع الغنم فى مكان آخر وكأنهم يأكلون، ويقف الراعى أمام الصف ويدور الحوار كالآتى:

الراعى: إلىّ.. إلىّ... ياأغنام.

الأغنام: لا نستطيع.. لا نستطيع.. لانستطيع.

الراعى: لماذا؟.. لماذا؟

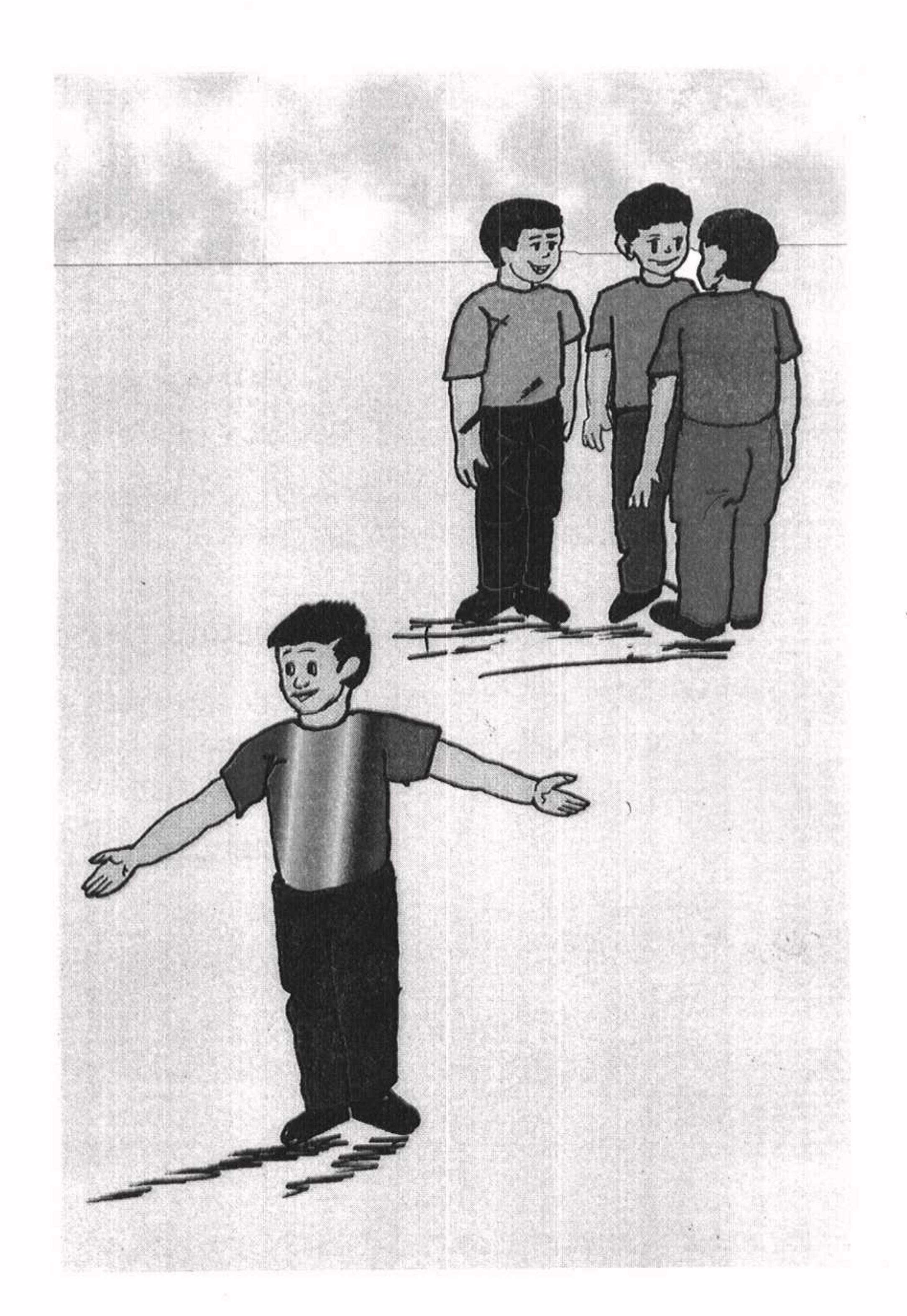
الأغنام: خوفاً من الذئب.. خوفاً من الذئب.

الراعى: قد ذهب الذئب لا خوف عليكم.

وترقض الأغنام إلى الراعى فتخرج الذئاب وتطاردها.

*** تحديد الافائز:**

الطفل الذى يقع فى يد الذئب يخرج من اللعب.



تعـــال معـــى

❊ الأدوات المستخدمة:

حجرة دراسة .

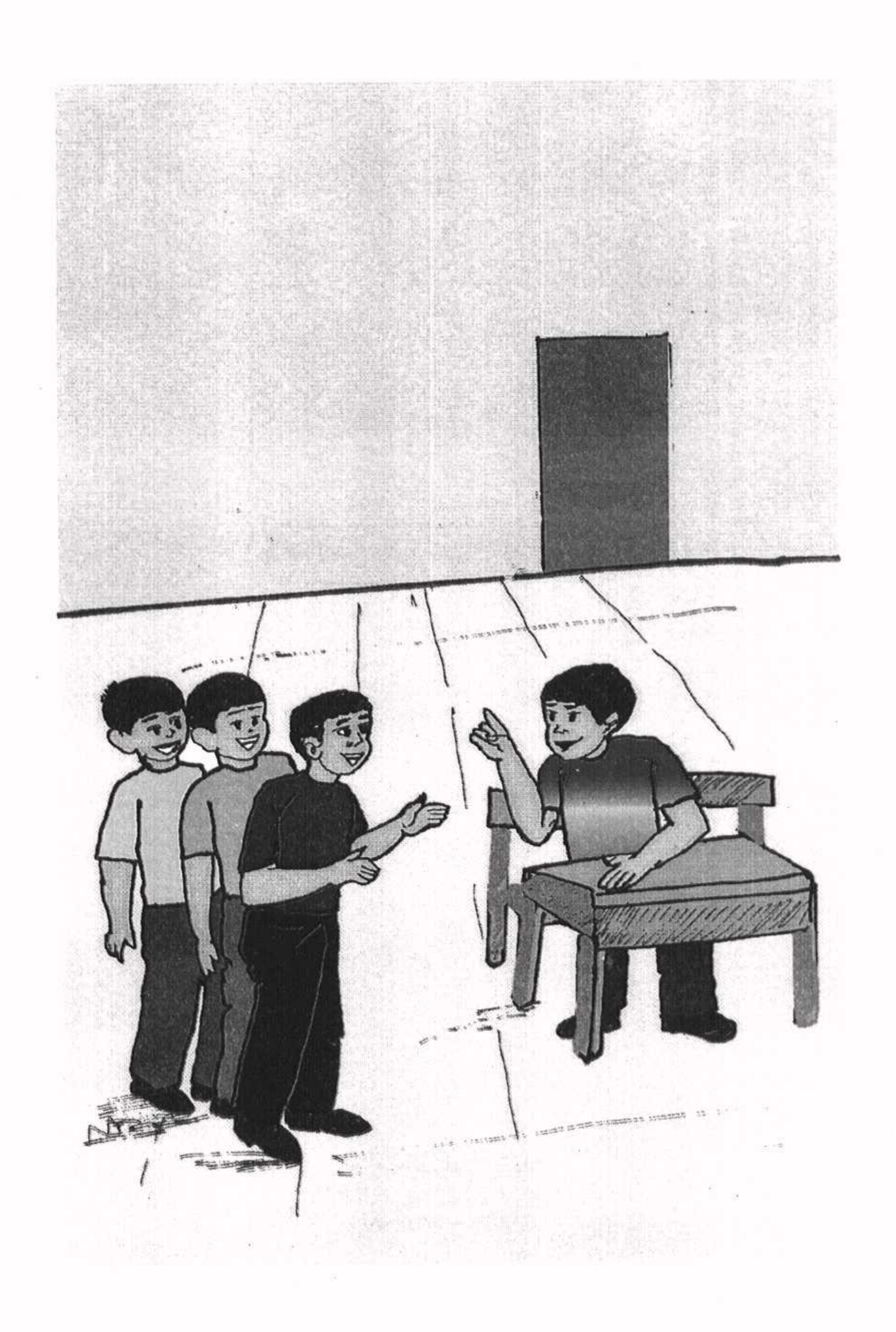
❊ طريقة الأداء:

يختار أحد الأطفال ليكون قائداً ويسير القائد حول الحجرة ويقوم بلمس اكتاف بعض الأطفال قائلاً (تعال معى) ويقوم من يلمس من الأطفال بالسير خلف القائد حول الدائرة، وبعد أن يقوم القائد بلمس خمسة أو ستة أطفال يدور فجأة بيديه فيقوم الأطفال من خلفه بالجرى كل إلى مقعده، ومن يصل منهم إلى مقعده أولاً يعتبر قائدًا ويستأنف اللعب من جديد بالسير حول الحجرة ويقوم بلمس اكتاف بعض الأطفال قائلاً (تعال معى) ويقوم من يلمس من الأطفال بالسير خلف القائد حول الدائرة وهكذا يكرر اللعب .

❊ تحديد الفائز:

الطفل الفائز هو الذى يصل إلى مقعده أولاً ليصبح قائداً .

❊❊❊❊❊



رقم الإيداع بدار الكتب ٧٤٣٦ / ١٩٩٧

دار النصر للطباعة الإسلامية
٢ - شارع نشاطى شبرا القاهرة
الرقم البريدى ـــ ١١٢٣١